

Технологическая карта по организации сюжетно-ролевой игры _ «Почта»

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры	Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры	Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)	Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды
Цель: использование возможностей сюжетно-ролевой игры в обогащении представлений детей о финансовой грамотности. Задачи: Закреплять умение заполнять отправительные бланки: открытки, письма. Побуждать детей совершать элементарные финансовые операции, используя умение считать в пределах двадцати (коммунальные платежи, переводы, покупка товаров, отправка посылок). Воспитывать	Целевая экскурсия на почту; беседа о труде работников почты; чтение рассказов: «Почтальон Печкин», С.Маршака «Почта»; Загадки о почте и почтовых операциях; Просмотр мультфильма «Простоквашино»; Рассмотрение иллюстраций, фотографий; Рисование: «Письмо Деду Морозу»; Аппликация: Поздравительная открытка другу»; Ручной труд: изготовление атрибутов для игры в почту.	Почтальоны, водитель, отправители и получатели, почтовый работник.	Воспитатель при помощи помощника воспитателя или второго воспитателя показывает модель проигрывания сюжета конкретной игры (В данном случае модель №2 «почта»), дети участвуют в проигрывании модели в виде косвенных участников. Затем воспитатель обозначает детям проблемную ситуацию (отправка посылки, покупка открыток, оплата коммунальных услуг), после чего обговаривают пути ее решения и способы развертывания сюжета. Затем, при помощи технологической карты дети распределяют роли,	«В гостях у почтальона Печкина» «Письмо деду Морозу» «Весенние поздравления» «Отправляем посылку другу» «Оплачиваем коммунальные платежи»	Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (сувенирная лавка, банк, туристическое агенство), правильно	Пластиковая раздвижная ширма, макет бумажной ширмы на липучках, бланки для отправки писем, конверты, открытки, денежная касса, стол.

бережное отношение к письмам, открыткам, посылкам. Активизация словаря: почта, почтальон, оператор почтового отделения, коммунальные платежи, переводы, посылка, конверт, почтовая марка.			подбирают необходимые атрибуты, и начинают игру. Воспитатель осуществляет косвенное руководство, включаясь в игру в той или иной роли виде разных персонажей. После завершения игры, согласно технологической карты, дети наводят порядок, убирают атрибуты по своим местам. Вариативность игры: из кейса выбираются две или три игры и разыгрываются одновременно. Например, клиент приходит на почту и отправляет подарок в посылке, который купил в сувенирной лавке.		распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности	
--	--	--	--	--	--	--